

CHARAKTERBOGEN

NAME _____	SPIELER _____
RASSE _____	ASPEKT _____
HERKUNFT _____	STAND _____
GLAUBE _____	AUSSEHEN _____
ALTER _____	GRÖßE _____
STATUR _____	GEWICHT _____
GESAMT-ABENTURERPUNKTE _____	FREIE ABENTURERPUNKTE _____
GESAMT-KARMA _____	FREIES KARMA _____

GABEL

AKTION

AKROBATIK _____

Balancieren _____

Fallen _____

Gaukeleien _____

Seiltechnik _____

Winden _____

ATHLETIK _____

Geländelauf _____

Klettern _____

Kraftakt _____

Schwimmen _____

Springen _____

Tauchen _____

BEOBSACHTEN _____

Beschatten _____

Schätzen _____

Sinne _____

Spurenlesen _____

Suchen _____

DIEBESKUNST _____

Einbrechen _____

Fälschen _____

Gassenwissen _____

Glücksspiel _____

Stehlen _____

Verstecken _____

GESELLSCHAFT _____

Etikette _____

Musizieren _____

Schauspielern _____

Singen _____

Tanzen _____

Verkleiden _____

HEILUNG _____

Gift _____

Krankheit _____

Psyche _____

Wunden _____

HEIMLICHKEITEN _____

Schleichen _____

Tarnen _____

LENKEN _____

Reiten _____

Rudern _____

Segeln _____

Wagenlenken _____

MECHANISMEN _____

Fallen bauen _____

Fallen entdecken _____

Fallen entschärfen _____

Schlösser öffnen _____

SELBSTBEHERRSCHUNG _____

Selbstbeherrschung _____

ÜBERLEBEN _____

Berge _____

Dschungel _____

Schnee _____

Steppe _____

Sumpf _____

Wald _____

Wüste _____

VERHANDLEN _____

Ausflüchte _____

Empathie _____

Handeln _____

Überreden _____

Überzeugen _____

Verführen _____

Verhören _____

WISSEN

HANDWERK _____

Baukunde _____

Mechanik _____

KREATIVITÄT _____

Kreativität _____

MAGIE _____

Aspektmagie _____

Deutung _____

Elementarmagie _____

Gegenstände und Relikte _____

Schulmagie _____

NATUR _____

Kräuterkunde _____

Monsterekunde _____

Naturkunde _____

Pflanzenkunde _____

Tierkunde _____

RECHNEN _____

Rechnen _____

WELT UND LÄNDER _____

Dämonen und Kulte _____

Götter und Aspekte _____

Land und Leute _____

Sagen und Legenden _____

	AUS/ME-Kosten			
FS	1-5	6-10	11-15	16+
AUS/ME	5	4	3	2

SPRACHEN _____

SCHRIFTEN _____

KAMPF

ABWEHREN _____ **WAFFENGRUPPE 1** _____

Abwehren _____

AUSWEICHEN _____ **WAFFENGRUPPE 2** _____

Ausweichen _____

BLOCKEN _____ **WAFFENGRUPPE 3** _____

Blocken _____

MAGIERESISTENZ _____ **WIDERSTAND** _____

Magierresistenz _____ Widerstand _____

WAFFENFERTIGKEITEN:

BEWEGUNG: _____

MAGIE

ASPEKTMAGIE _____	ELEMENTARMAGIE _____	SCHULMAGIE _____
<input type="checkbox"/> Leben _____	<input type="checkbox"/> Eis _____	<input type="checkbox"/> Beherrschung _____
<input type="checkbox"/> Schutz _____	<input type="checkbox"/> Erde _____	<input type="checkbox"/> Bewegung _____
<input type="checkbox"/> Tod _____	<input type="checkbox"/> Feuer _____	<input type="checkbox"/> Information _____
<input type="checkbox"/> Rituale _____	<input type="checkbox"/> Luft _____	<input type="checkbox"/> Magie _____
	<input type="checkbox"/> Wasser _____	

WAFFE	SCHADEN
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

VERTEIDIGUNGSWAFFE

Blockwert _____ Schaden _____

einsetzbar gegen _____

GESAMT-RÜSTUNGSSCHUTZ _____	Torso _____	RS _____
Rüstteile _____	RS _____	Helm _____
		RS _____

Lebensenergie	<input type="text"/>	_____
Körperliche Energie	<input type="text"/>	_____
Mentale Energie	<input type="text"/>	_____
Ausdauer	<input type="text"/>	_____

Regeneration:

LE: _____ (GW/4) pro Tag

KE: _____ (GW/2) pro 8h Schlaf (1x am Tag)

ME: _____ (GW/10) pro Stunde

AUS: _____ (GW/2) halbe Stunde Ruhe (unter ¼)

Anzafpen: 1 LE = _____ (GW) ME (unter ¼)

Meditieren: 30min = _____ (GW) ME, alle 2h